



## EDUCAÇÃO EM SEXUALIDADE NO CONTEXTO DA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA: O JOGO COMO PRÁTICA DE INTERVENÇÃO

*José Roberto da Silva Brêtas\**  
*Luiz Fabiano Zanatta*  
*Maria José Dias de Freitas*  
*Sílvia Piedade de Moraes*  
*Juliana Brito de Moraes*  
*Ana Maria Limeira de Godoi*  
*Lais de Souza Ricardo*

### RESUMO

O artigo apresenta a produção de uma tecnologia educacional em saúde no contexto de um Projeto de Extensão Universitária, que envolveu o preceito da indissociabilidade ensino, pesquisa e extensão, por meio de um jogo educativo sobre sexualidade. Constituiu-se de um estudo quantitativo descritivo e teve por objetivo submeter o jogo à avaliação de adolescentes e jovens com idades entre 14 e 20 anos, com a finalidade de identificar a opinião em relação a sua estrutura, conteúdo e inteligibilidade das informações contidas. Envolveu 110 participantes que frequentavam duas escolas públicas do município de Embu das Artes, São Paulo. Os resultados na perspectiva de aperfeiçoamento da tecnologia educacional em saúde foram satisfatórios, mostrando-se um instrumento com propósito lúdico, didático e pedagógico para ampliar conhecimentos sobre corpo e sexualidade, cooperando com a promoção e prevenção da saúde sexual e reprodutiva de adolescentes e jovens.

**Palavras-chave:** Adolescente. Educação em sexualidade. Educação em saúde. Extensão universitária. Sexualidade. Tecnologia educacional em saúde.

## SEXUALITY EDUCATION IN THE CONTEXT OF UNIVERSITY EXTENSION: THE GAME AS A PRACTICE OF INTERVENTION

### ABSTRACT

This article presents the production of an educational technology in health in the context of a University Extension Project, which involved the provision of inseparability teaching, research and extension, through an educational game about sexuality. It consisted of a descriptive and quantitative study aimed to submit the game to evaluate adolescents and young people aged between 14 and 20 years, in order to identify the conventional wisdom about the structure, content and comprehensibility of the information contained. It involved 110 participants who attended two public schools in the city of Embu das Artes, São

---

\* Doutorado em Enfermagem (UNIFESP). Docente do Departamento de Enfermagem Pediátrica, Escola Paulista de Enfermagem, Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, SP. Contato: [robertobretas@terra.com.br](mailto:robertobretas@terra.com.br).

Paulo. The results in improvement perspective of educational technology in health were satisfactory, being an instrument with playful, didactic and pedagogical purpose to expand knowledge about the body and sexuality, cooperating with the promotion and prevention of sexual and reproductive health of adolescents and youth.

**Keywords:** Teen. Education in sexuality, Health education. University extension. Sexuality. Educational technology in health.

## LA EDUCACIÓN SEXUAL EN EL CONTEXTO DE EXTENSIÓN UNIVERSITÁRIA: EL JUEGO COMO UNA PRÁCTICA DE INTERVENCIÓN

### RESUMEN

El artículo muestra la producción de una tecnología educativa en salud en el contexto de un Proyecto de Extensión de la Universidad, que incluía el concepto de inseparabilidad entre la enseñanza, la investigación y la extensión, por medio de un juego educativo sobre la sexualidad. El trabajo consistió en un estudio cuantitativo descriptivo y tuvo como objetivo someter el juego a la evaluación de adolescentes y jóvenes entre 14 y 20 años, con el fin de identificar su opinión respecto a la estructura, el contenido y la comprensibilidad de las informaciones. En total fueron 110 participantes que asistían a dos escuelas públicas en la ciudad de Embu das Artes, São Paulo. Los resultados en la perspectiva del perfeccionamiento de la tecnología educativa en salud fueron satisfactorios; los juegos se revelaron como un instrumento con finalidad lúdica, didáctica y pedagógica para ampliar los conocimientos sobre el cuerpo y la sexualidad, lo que coopera con la promoción y la prevención de la salud sexual y reproductiva de los adolescentes y jóvenes.

**Palabras clave:** Adolescente. Educación en sexualidad. Educación en salud. Extensión universitaria. Sexualidad. Tecnología educacional para la salud.

---

### INTRODUÇÃO

A educação em sexualidade na escola tem sido prática defendida e orientada pelo Ministério da Educação (MEC), sendo instituída em 1998 com o termo “orientação sexual” nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), como eixo transversal ao currículo educacional. O documento considera a escola como parceira da família e da sociedade na promoção da saúde de crianças e de adolescentes, e atribui às escolas a corresponsabilidade da educação em sexualidade.

Assim, a “orientação sexual” na escola é um processo sistemático e continuado de intervenção instrumental. Conforme o PCN ([BRASIL, 1998](#)) no diálogo entre a escola e as famílias, pretende-se que a sexualidade deixe de ser tabu e, ao ser objeto de discussão na escola, possibilite a troca de ideias entre esta e as famílias.

Durante nossa prática extensionista, empregamos o conceito “educação em sexualidade”, definido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura ([UNESCO, 2010](#)). O termo se refere a uma abordagem que deve ser apropriada para a idade e culturalmente relevante ao ensino sobre sexo e relacionamentos, fornecendo informações cientificamente corretas, realistas, e sem pré-

julgamentos. Adotando esse conceito ampliamos a abrangência do termo “orientação sexual”.

Ressalta-se que, mesmo frente aos esforços que vem sendo feitos, para que se efetive uma educação em sexualidade com qualidade, observa-se que o assunto ainda encontra vários vieses e permanece na condição de “tabu” em vários ambientes sociais. Dentre estes, o cotidiano escolar, espaço que pressupõe turmas heterogêneas compostas por alunos e alunas, com os quais trabalham professores e professoras, funcionários e funcionárias, sujeitos históricos desta instituição que se manifestam por meio de seus corpos sexuados ([SANTOS, 2009](#)).

Nesta direção, a sexualidade, tratada sem o descobrir do próprio “eu” e do reconhecimento do outro, pautada sobre conteúdos “biologizantes”, torna-se pouco significativa, não alcançando discussões mais profundas sobre valores individuais e sociais, o que de fato importa no processo educativo ([NOGUEIRA, 2011](#)).

Trabalhar com educação em sexualidade requer não apenas domínio do conhecimento biológico, mas reflexões sobre a vida e o ambiente em que vive o sujeito, buscando novos conhecimentos, fundamentados por processos singulares que são criativos, que possibilitem uma educação em sexualidade que o prepare para seu viver no cotidiano ([MACHADO, 2007](#)).

Por outro lado, é necessário que se amplie o aprendizado restrito aos conteúdos apresentados pelos “livros didáticos”, que se implante de fato a “interdisciplinaridade” para educação em sexualidade. Uma verdadeira educação em sexualidade deve ser desprovida de juízo de valores individuais e sociais, norteadas pelo uso de materiais educativos criativos e adequados, como “jogos educativos”, que proporcionam uma maior interação e espaço para discussão entre as pessoas.

Foi a partir dessas premissas, que, no ano de 2008, motivados pela prática de atividades voltadas à educação em sexualidade desenvolvidas junto a adolescentes e jovens que frequentavam escolas de Ensino Médio da região de Santo Eduardo, do Município de Embu das Artes em São Paulo, que uma equipe de extensionistas, vinculada ao Grupo de Estudos sobre Corporalidade e Promoção da Saúde da Universidade Federal de São Paulo, identificou que as estratégias educativas até então adotadas, precisavam de materiais mais consolidados.

Dessa forma, começamos a refletir sobre estratégias e materiais educativos pedagógicos, para promoção e prevenção em saúde, que pudessem dar lugar a um processo de construção de conhecimento que estivesse estreitamente vinculado à realidade e à participação dos adolescentes, para discussões em sexualidade, assim nasceu o jogo SEXGAME. Vale considerar que o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural ([ALVES, BIANCHIN, 2010](#)).

Após sistemático processo de pesquisas e avaliações, entre os anos de 2009 e 2010, o jogo SEXGAME assumiu o formato final, tendo como objetivo de tornar-se uma tecnologia educacional em saúde, visando a contribuir pedagogicamente para o aprendizado da sexualidade, de forma lúdica e criativa, possibilitando o diálogo coletivo entre os adolescentes e jovens, tornando-se uma ferramenta para promoção e prevenção em saúde sexual e reprodutiva.

Considerando a Portaria Nº 2.510/GM de 19 de dezembro de 2005 ([BRASIL, 2010](#)), que define tecnologias em saúde como: “medicamentos, materiais, equipamentos e procedimentos, sistemas organizacionais, educacionais, de informações e de suporte, e

programas e protocolos assistenciais, por meio dos quais a atenção e os cuidados com a saúde são prestados à população”. Além disso, o objetivo central da Política Nacional de Gestão de Tecnologias em Saúde ([BRASIL, 2010](#)) visa “maximizar os benefícios de saúde a serem obtidos com os recursos disponíveis, assegurando o acesso da população a tecnologias efetivas e seguras, em condições de equidade”. Desta forma, o jogo que está sendo apresentado, trata-se de uma Tecnologia Educacional em Saúde a exemplo do que foi proposto no estudo de [Mariano, Rebouças e Pagliuca \(2013\)](#).

Entendemos que a criação de novas tecnologias educacionais em saúde, como jogos pedagógicos que contribuam para promoção e prevenção da saúde de adolescentes e jovens, frente à temática da sexualidade, sejam importantes ferramentas para complementar aprendizados e novos posicionamentos de ensino e aprendizado.

Importante destacar que, para que o conhecimento transmitido seja significativo ao receptor, é importante conhecer a realidade na qual se encontra [\(WEINTRAUB, HAWLITSCHKE, SÍLVIA, 2011\)](#). Desta forma, o objetivo do estudo foi submeter o jogo SEXGAME à avaliação de adolescentes e jovens com idades entre 14 a 20 anos, buscando identificar a opinião geral acerca do jogo, em relação à estrutura, conteúdo e inteligibilidade das informações contidas.

### *Descrição do Jogo*

Trata-se de um jogo de tabuleiro para ser jogado de forma grupal. Os jogos de grupo são uma importante ferramenta para estabelecer relação com os outros e desempenham através do universo lúdico as funções de socialização e integração em que o ato de jogar constrói, mesmo que temporariamente, um mundo comum ([DUEK, 2012](#)). É também, um instrumento que valoriza as experiências e conhecimentos dos participantes e incentiva a expressão individual, em uma situação de grupo, o que promove a restauração do diálogo entre educadores e participantes ([YONEKURA, SOARES, 2010](#)).

O jogo SEXGAME foi desenvolvido por pesquisadores/as e estudantes de enfermagem membros de um Projeto de Extensão Universitária vinculado ao Grupo de Estudos sobre Corporalidade e Promoção da Saúde (GECOPROS) da Universidade Federal de São Paulo, com a finalidade de usá-lo como nova tecnologia educacional pedagógica para promoção e prevenção em saúde, sobre a temática corpo e sexualidade. Ressaltamos que este jogo recebeu fomento por meio de edital do Programa de Apoio à Extensão Universitária (PROEXT) da Secretaria de Educação Superior (SESu) do Ministério da Educação (MEC).

O jogo é composto por um tabuleiro; seis peões; um dado com temas; uma ampulheta para marcar o tempo; 30 cartões de perguntas nível fácil; 30 cartões de perguntas nível médio; 30 cartões de perguntas nível difícil; 29 cartões de desafio; 116 cartões mico; um livro de respostas para a resolução de dúvidas e maiores esclarecimentos sobre os temas (Figura 1).





**Figura 1.** Design do Jogo SEXGAME

**Fonte:** Arquivo pessoal da equipe do Projeto de Extensão.

O tabuleiro é formado por seis caminhos de 17 casas, das quais 15 são casas de perguntas divididas em três níveis de complexidade: fácil, média e difícil, caracterizadas pelas cores verde, amarelo e vermelho respectivamente. Além destes níveis há também duas casas relacionadas ao desafio, sendo casas que correspondem a cartões com alguma atividade ou situação que deverá ser realizada em 3 minutos.

O dado utilizado no jogo apresenta cinco faces com temas e uma face com um ponto de interrogação. Os temas estão simbolizados no dado e nos cartões com as siglas: M.C (Mudanças Corporais), DST (DST e Aids), G/A (Gravidez e Aborto), R.I (Relações Interpessoais) e R.S (Relação Sexual). O ponto de interrogação simboliza a liberdade do jogador em responder a pergunta do tema que escolher.

Cada cartão de pergunta contém cinco questões, que podem ser de alternativa “verdadeiro ou falso” ou questões abertas, sendo uma por tema e logo ao lado estão descritas as respostas. Já os cartões “mico” (é proposto na carta uma mímica de um tema proposto) e “desafio” contêm apenas uma tarefa que deve ser cumprida pelo jogador para que este possa continuar o seu trajeto no tabuleiro.

Os jogadores podem se organizar aleatoriamente para decidir quem iniciará o jogo, depois de escolhidos os caminhos (que são iguais, têm o mesmo número de casas para cada jogador), quem for começar vai ter que responder à primeira pergunta e será o jogador da vez. Esta pessoa terá que responder, dentro do tempo da ampulheta, a uma questão que o jogador da sua direita lhe fará a partir de um cartão de perguntas, inicialmente do nível fácil. Vale ressaltar que o jogo obedece ao sentido horário em seu andamento.

Caso a pergunta obtida no cartão seja considerada comum ou chave, o jogador andará apenas uma casa no tabuleiro. Se for uma pergunta premiada poderá andar duas casas, mas não será permitido pular desafios no tabuleiro. Se o jogador executar corretamente, vale a passagem para o próximo nível do jogo, em caso de erro, terá que permanecer no mesmo lugar e não passará para o próximo nível enquanto não executar

um desafio corretamente. Em caso de erro de perguntas premiadas o jogador deverá pegar um cartão mico, realizar a tarefa e permanecer no lugar. Se for uma pergunta chave, o jogador sofrerá uma penalidade: voltará duas casas.

Após o jogador responder a pergunta corretamente, este fará a pergunta ao próximo jogador que está ao seu lado esquerdo e rolar o dado, com base no cartão escolhido aleatoriamente de acordo com o nível determinado no tabuleiro. Finalmente, deverá ganhar o jogo quem chegar até o centro do tabuleiro e responder ao desafio final.

Ressalta-se que, durante o processo de criação, o jogo foi submetido a três etapas: Na primeira etapa, avaliado por 50 Graduandos(as) do curso de Enfermagem da Escola Paulista de Enfermagem da Universidade Federal de São Paulo. Na segunda etapa, sofreu a avaliação de dois (duas) Psicólogos(as) e duas Pedagogas, que assumiram a condição de juízes(as), na análise da estrutura, elaboração e processo do material.

A maioria dos graduandos e juízes apresentaram respostas positivas quanto aos elementos do jogo, como estrutura, conteúdo e inteligibilidade das informações presentes. Entretanto, muitos participantes também apontaram diversas falhas encontradas no jogo. Todas as sugestões foram analisadas e consideradas como importantes para reformulação do instrumento, buscando tornar o jogo mais adequado para o público de adolescentes e jovens. Após ter sido devidamente reformulado e reavaliado pelos juízes, iniciou-se a terceira etapa de avaliação. Os resultados da avaliação que iremos apresentar compõe a terceira etapa de elaboração do jogo SEXGAME.

## METODOLOGIA

Trata-se de um estudo quantitativo descritivo, que buscou coletar impressões sobre material educativo no formato de jogo com a temática da sexualidade, como a finalidade de promover um delineamento da realidade durante a aplicação do jogo, uma vez que a pesquisa descreveu, registrou, analisou e interpretou a natureza atual do conteúdo que estava sendo testado ([TRIVIÑOS, 2009](#)). Para isso, buscou-se identificar as condições dominantes da realidade, empregando para este fim a análise, a comparação e o contraste.

O estudo foi desenvolvido durante as atividades de educação em sexualidade, promovidas a partir das atividades de um Projeto de Extensão desenvolvidas pelo GECOPROS, feitas em duas escolas de Ensino Médio da área de Santo Eduardo, Município de Embu das Artes, São Paulo.

Os critérios utilizados para a inclusão dos sujeitos foram: ter idade entre 14 e 20 anos; ser participante das oficinas de educação em sexualidade promovidas pelo projeto de Extensão; e estar devidamente matriculado nas escolas parceiras.

Para determinação da amostra do estudo, utilizamos o procedimento de Amostragem Aleatória Simples. Sob esse panorama é importante salientar que usando este procedimento, nenhum indivíduo, por ter esta ou aquela característica, terá oportunidade maior de ser escolhido, pois a escolha independe da vontade do selecionador da amostra ([LAKATOS; MARCONI, 2010](#)).

Anterior à realização das oficinas, membros do projeto de extensão visitavam as salas de aula e realizavam o convite para que os adolescentes e jovens pudessem participar da atividade. Também eram explicados os objetivos da ação e as condições de livre e espontânea adesão à pesquisa. Todos que aceitavam participar, após assinatura dos devidos termos de assentimento e consentimento e, que fossem compatíveis aos critérios de inclusão da pesquisa, foram incluídos no estudo. Desta forma, a amostra do

estudo foi composta por 110 adolescentes e jovens de ambos os sexos, com idades entre 14 a 20 anos.

O instrumento utilizado para a coleta de dados foi um questionário autoaplicável, estruturado, contendo 20 questões representando as variáveis: características da população, estrutura do jogo, entendimento e conteúdo do jogo. Para cada questão, havia um campo de sugestões, onde o adolescente poderia registrar suas contribuições. Neste artigo, não iremos realizar análise destas informações.

A coleta de dados ocorreu após a sessão do jogo SEXGAME, no período compreendido entre novembro de 2008 a maio de 2009, realizado em quatro sessões de jogo, com três séries diferentes do Ensino Médio (1º, 2º e 3º anos) e nas duas escolas. Em cada sala sorteada, foi possível formar de cinco a seis grupos, e cada grupo foi ocupado por cinco a seis jogadores.

Cada sessão do jogo foi realizada em dias diferentes, e o tempo de duração para cada sessão em média variou de uma a três horas, dependendo da dinâmica e do ritmo de cada grupo de jogadores. As sessões eram mediadas por pelo menos um (a) graduando (a) em Enfermagem ou pós-graduando (a) vinculado (a) ao grupo de estudos.

Todos os dados coletados foram analisados e interpretados mediante um contexto quantitativo, expressos em símbolos numéricos, e serão apresentados em forma de tabelas.

A pesquisa atende integralmente a Resolução nº 466/12 da Comissão de Ética do Conselho Nacional de Saúde sobre pesquisas envolvendo seres humanos e foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de São Paulo para avaliação de sua viabilidade, tendo sido obtida aprovação por meio do parecer de número 105707.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O estudo contou com a participação de 110 adolescentes e jovens de ambos os sexos, sendo 56,4% do sexo feminino e 43,6% do sexo masculino. No que diz respeito à idade, observou-se que 50,9% dos participantes pertenciam à faixa etária entre 14 e 15 anos, 40,0% entre 16 e 18 anos e 9,1% entre 19 e 20 anos.

Estratificando-se a faixa etária pelo sexo, temos que 54,8% participantes do sexo feminino compreendiam a faixa etária entre 14 e 16 anos, 37,1% compreendiam a faixa etária entre 17 e 18 anos e 8,1% entre 19 e 20 anos. Em relação ao sexo masculino, temos que 45,8% compreendiam a faixa etária entre 14 e 16 anos, 43,8% compreendiam a faixa etária entre 17 e 18 anos e 10,4% entre 19 e 20 anos.

Observou-se no processo de avaliação, que o jogo SEXGAME obteve grande aceitação por parte dos participantes do estudo, sendo que, muitos apresentaram interesse sobre o jogo durante a realização da pesquisa. Os resultados evidenciaram que o jogo no formato como foi concebido, atende adequadamente a faixa etária pretendida, pois através de seu caráter lúdico possibilitou a participação dos adolescentes e jovens de forma intensa, descontraída, prazerosa e interativa, o que facilitou o aprofundamento das discussões sobre o tema.

Consideramos que os dados que serão apresentados contribuirão com o aperfeiçoamento do material pedagógico, garantindo o melhoramento do produto final para o processo de patente do mesmo. E tratando-se de uma nova tecnologia educacional em saúde, acreditamos que o jogo, que foi avaliado pelos jovens e adolescentes, evidenciou grande potencial para desenvolver discussões sobre questões sensíveis e pessoais que têm forte componente subjetivo, da mesma forma como

observado por [Yonekura e Soares \(2010\)](#), quando desenvolveram um estudo com o objetivo de conhecer e analisar a potencialidade de um jogo como estratégia de sensibilização para a consecução de grupos focais com adolescentes, em investigações sobre valores.

À exemplo do estudo supracitado há também a pesquisa desenvolvida por [Mariano, Rebouças e Pagliuca \(2013\)](#) com título “Jogo Educativo sobre drogas para cegos: construção e avaliação”, que conforme a avaliação, revelou-se adequado, pois permitiu o acesso à informação sobre drogas psicoativas de maneira lúdica. Motivados por estas experiências de sucesso, apresentamos os resultados de nossa pesquisa, que evidenciam uma importante tecnologia educacional em saúde a ser aliada as ações de Educação em Sexualidade.

Os dados apresentados na Tabela 1 demonstram as respostas dos adolescentes, quando na avaliação sobre a Estrutura do Jogo SEXGAME.

**Tabela 1.** Análise sobre a Estrutura do Jogo SEXGAME feita por adolescentes. n (%)

	Bom	Regular	Ruim	Total N= 110
<b>Estrutura</b>	91,9	5,1	3,0	100
<b>Tabuleiro</b>	91,9	8,1	0,0	100
<b>Cartas “Desafio”</b>	86,4	13,6	0,0	100
<b>Cartas “Mico”</b>	61,0	35,5	3,5	100
<b>Cores</b>	92,8	7,2	0,0	100
<b>Ilustrações/Desenhos</b>	87,3	11	1,7	100
<b>Assuntos Abordados</b>	92	7	1	100

**Fonte:** Dados da Pesquisa: Jogando e Aprendendo Sexualidade, São Paulo – Brasil, 2010.

O estudo demonstrou que 91,9% dos participantes, consideraram ser uma “Boa” proposta o jogo ser constituído de perguntas e respostas. Nesta avaliação, 5,1% dos integrantes do estudo julgaram a estrutura de perguntas e respostas como sendo “Regular” e 3,0 % apontaram como uma proposta “Ruim”.

Evidencia-se através dos resultados que a composição através de perguntas e resposta do jogo, obteve avaliação favorável pelos participantes. Conforme [Duek \(2012\)](#) esta proposta de formato para o jogo é muito interessante por possibilitar a integração entre os participantes, além de oportunizar avaliação sobre as experiências que sabem, que relacionam com suas vivências ou não, de acordo com os temas presentes nas perguntas.

Verificou-se também que 91,9% dos participantes aprovaram o formato do tabuleiro, enquanto que 8,1% referiram que a apresentação do mesmo é “Regular”. Não obtivemos nenhuma resposta que dizia que o mesmo fosse ruim.

A pesquisa realizada por [Toscani et al.\(2007\)](#) que analisou o desenvolvimento e aplicação de jogo educativo em crianças escolares entre sete e 13 anos de idade, contesta os resultados de nossa pesquisa. O referido estudo demonstrou que normalmente, jogos de tabuleiro atraem mais atenção do público infantil, principalmente crianças na fase escolar em vez de público formado por pré-adolescentes, adolescentes, jovens ou adultos. Por outro lado, um público com mais idade, que pertence a outros estágios de desenvolvimento, não aproveitam tanto esse tipo de atividade, o que pode gerar profundo desgosto, uma vez que esse tipo de jogo se mostra muito elementar para



eles ([TOSCANI et al. 2007](#)), o que justificaria os 8,1% dos participantes, que consideraram a apresentação do jogo em tabuleiro, como “Regular”.

É fundamental que, para além do formato do jogo ou tipo de jogo, de ação individual ou coletiva, o maior objetivo é proporcionar ao participante a compreensão de suas singularidades, que vão sendo expressas mediante o ato de brincar através da ação lúdica que o jogo proporciona ([MELLO et al., 2014](#)).

No que diz respeito às cartas de “Desafio” que propunham tarefas ou atividades aos jogadores, tem o intuito de diferenciar a estrutura pautada somente em perguntas e respostas, bem como reforçar o ambiente dinâmico e lúdico que faziam parte do jogo. Constatou-se que 86,4% dos participantes consideraram este recurso com uma “Boa” proposta, por tornar o jogo divertido, mais prático e repleto de surpresas. Outros 13,6% dos jogadores classificaram os “Desafios” como “Regulares”, apontando alguns fatores negativos, como tempo insuficiente para a execução dos mesmos e desconhecimento de alguns assuntos abordados, como por exemplo, questões relacionadas aos corpos feminino e masculino.

Constata-se que a presença das cartas desafio, foi avaliada positivamente pelos participantes. Para [Mello et al. \(2014\)](#) ao brincar e jogar as crianças, como também os adolescentes e jovens vão se constituindo como sujeitos de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação nas brincadeiras. Para o autor o maior desafio é oferecer aos participantes da atividade, materiais e elementos dentro de um tema e de um contexto que busque construir significados para as suas ações.

As atividades recreativas, além de ser uma fonte de prazer e descoberta para os participantes, é também, uma forma de traduzir o contexto sócio-histórico refletido na cultura, contribuindo de forma significativa para o processo de construção crítica do conhecimento dos participantes ([YONEKURA, SOARES, 2010](#)).

Outro elemento contido na avaliação feita pelos participantes foram as cartas “Mico”. Trata-se de cartas com palavras temáticas que solicitam uma mímica, que o jogador deverá realizar toda vez que errar as resposta das questões. Verificou-se que, 61,0% dos jogadores consideraram esse artifício do jogo como sendo “Bom”, outros 35,5%, disseram ser “Regular” e 3,5% o consideraram como “Ruim”.

Ressaltamos que ao propor a carta “mico” tínhamos como pretensão reafirmar as características lúdicas do jogo pedagógico, para que o mesmo não implicasse somente em um exercício cognitivo, mas principalmente, em um exercício afetivo e de interação entre os jogadores, visto que, situações imaginárias, realizadas por meio de mímicas, estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade. O componente imaginativo da brincadeira infantil tem natureza e origem social, pois a criança reelabora as formas humanas de agir com objetos e de interagir com outros a partir de suas condições concretas de vida, porém criando novas realidades ([MARTINS, GOES, 2013](#)).

Consideramos que as avaliações negativas para as cartas “mico” se devem ao constrangimento, pelo qual passaram os jogadores por não saberem como representar o que foi solicitado pela carta. Porém, nas sugestões foi possível identificar que apenas uma pequena parcela dos jovens não apreciou esse componente do jogo (3,5%). Desta forma, consideramos que este também seja um ponto importante de reavaliação no jogo, pois não pretendemos que os participantes sintam-se constrangidos durante qualquer etapa do jogo.

Com relação às cores utilizadas para as ilustrações do tabuleiro, 92,8% dos participantes as consideraram como “Boas”, indicando que as cores empregadas e o próprio design do jogo foram adequados para o público de adolescentes e jovens. Especificamente, na avaliação sobre os desenhos (ilustrações) do jogo, 87,3% dos participantes os avaliaram como sendo “Bom” e 11% o descreveram como “Regular” e 1,7% não responderam esta avaliação.

Corroborando o que propõe [Balbino \(2009\)](#) sobre a estética dos jogos, entendemos através desta avaliação que o SEXGAME proporciona ambiente visualmente atrativo, com a utilização de cores e imagens que motivam e estimulam o interesse, a atenção, a concentração e a memória do usuário. Fundamentalmente, o objetivo do jogo deve ser a fixação de conceitos e o aprendizado dinâmico, que serão facilitados pelo uso de imagens, vídeos, animações e atividades, atraindo a atenção do jogador ([WEINTRAUB, HAWLITSCHK, SÍLVIA, 2011](#)).

Os jogos, ao serem visualmente interessantes, deixam de ser apenas instrumentos de entretenimento e passam a se destacar como importantes ferramentas de apoio ao aprendizado. Para que a vivência estética do jogo aconteça e possa ser considerada uma ação bela, aquele que joga tem que estabelecer um sentido profundo com a ação que está realizando. Ao mesmo tempo em que joga, coloca-se em jogo e é jogado pelo próprio movimento que deu início ([RETONDAR, 2011](#)).

Quanto à avaliação sobre o “Conteúdo do Jogo”, 92,0% dos participantes julgaram os assuntos do jogo como sendo “Bom”, enquanto que, 7,0% consideraram os mesmos “Regulares” e 1,0% não responderam.

Consideramos esta avaliação positiva. Para o aprendizado mais eficaz é necessário mobilizar o aluno para o conhecimento, levar à construção ativa desse conhecimento e propiciar a sua síntese ([WEINTRAUB, HAWLITSCHK, SÍLVIA, 2011](#)). Na abordagem do jogo, tentamos abranger os principais temas relacionados ao universo adolescente e jovem, frente à temática sexualidade. Os assuntos foram organizados por meio de cinco grandes temas: gravidez/aborto, mudanças corporais, relacionamento interpessoal, relação sexual e DST/Aids.

Através do SEXGAME acreditamos ser possível o estabelecimento de diálogo sobre a temática sexualidade, livre de tabus, mitos e preconceitos sobre temas que social e historicamente não encontram espaços de discussão, seja no ambiente familiar ou escolar. Promover o diálogo e debate de temas atuais através de jogos pode facilitar a abordagem e a inclusão desses temas nas instituições sociais e da família, já que há dificuldades em lidar com tais assuntos, considerados importantes para a formação dos indivíduos ([YONEKURA, SOARES, 2010](#)).

Todas as questões que abrangiam os cinco grandes temas foram divididas em três níveis, conforme o seu grau de complexidade. Nesta perspectiva, os conteúdos abordados no jogo foram bem completos e variados.

A Tabela 2 apresenta o resultado da avaliação do Jogo SEXGAME, quanto ao “Entendimento do Jogo”, onde são avaliados itens como: se o participante teve dificuldades para compreender como se joga; dificuldades para entender as perguntas; as cartas de “Mico”; as cartas de “Desafio”, bem como se o “caderno de resposta” foi suficiente para tirar as dúvidas dos jogadores.

**Tabela 2.** Avaliação sobre o “Entendimento do Jogo” feita por adolescentes. n (%)

	Sim	Não	Não responderam	Total N= 110
<b>Entenderam como é o jogo?</b>	91,9	8,1	0,0	100
<b>Satisfeito com o caderno de Respostas?</b>	96,4	5,4	0,0	100
<b>Teve dificuldades para entender as perguntas?</b>	23,7	74,6	1,7	100
<b>Teve dificuldades para entender os Desafios?</b>	13,8	82,7	3,5	100

**Fonte:** Dados da Pesquisa: Jogando e Aprendendo Sexualidade, São Paulo – Brasil, 2009.

Quanto à avaliação sobre o “Entendimento do Jogo”, verificou-se que 91,9% dos participantes não apresentaram dificuldades para entender como se joga, demonstrando que o jogo SEXGAME, apresenta adequação tanto da dinâmica quanto da linguagem, para as explicações referentes às regras do jogo frente ao público de adolescentes e jovens. Nesta avaliação, 8,1% dos participantes se queixaram sobre a linguagem de algumas perguntas, considerando-as difíceis. Tendo sido o nível de dificuldade, para o entendimento do jogo próximo a 10%, consideramos adequada a reavaliação das instruções e normas do jogo, para que se torne mais explicativa, e que facilite ainda mais a compreensão dos adolescentes.

Segundo [Fortuna \(2004\)](#), o jogar é uma atividade paradoxal: ao mesmo tempo livre espontânea e regrada, é uma maneira de apropriação de conhecimentos de forma direta e ativa. A criação e aplicação dos jogos como ferramenta de ensino permitem a interação da teoria e da prática, na qual situações reais ou fictícias são simuladas, desafiando a capacidade do aluno de resolver problemas e aplicar o conhecimento adquirido ([WEINTRAUB, HAWLITSCHKE, SÍLVIA, 2011](#)).

Na avaliação sobre o “Uso do caderno de respostas”, para esclarecimento das dúvidas geradas pelas perguntas do jogo, 94,6% dos participantes, demonstraram satisfação quanto ao seu uso, e apenas 5,4% o avaliaram como insatisfatório. O resultado desta avaliação aponta para necessidade de se incluir no jogo SEXGAME, um livro de respostas completo para todas as perguntas contidas no jogo, com objetivo de esclarecer e sanar as dúvidas dos participantes. Consideramos que o material a ser incluído, também servirá, para consultas teóricas de assuntos sobre a temática sexualidade.

Sobre a avaliação quanto ao “Entendimento das perguntas do jogo”, verificou-se que, 23,7% dos participantes apresentaram dificuldades para entendê-las, e que 74,6% dos adolescentes, negaram esta situação. Os resultados apontam para a necessidade de reavaliação, sobre a inteligibilidade das informações das perguntas, uma vez que a presença de ambiguidade associada a uma linguagem técnica são fatores que podem resultar na incompreensão das informações contidas nas interrogações, e desta forma, ocasionar dificuldades durante o jogo.

Assumimos, portanto, o compromisso de reavaliar este componente do jogo SEXGAME, e reprogramar as perguntas, tornando-as mais objetivas, com linguagem mais próxima da realidade dos adolescentes. Dominar as regras e os fundamentos do jogo

significa apenas ter acesso à sua forma, fruto do impulso formal, racional, inteligível ([RETONDAR, 2011](#)), no entanto, se faz necessário para o adequado desenvolvimento da atividade.

Consideramos que as estratégias educativas lúdicas, como os jogos, tendem a favorecer a interação entre educador (a) e educando (a), possibilitando troca de vivências e interação entre os participantes. Ao jogar o indivíduo vivencia a expressão individual, o entrosamento grupal com veiculação de novas informações, facilitar a compreensão, aproximar os conteúdos temáticos a realidade vivida pelos participantes evitando situações que prejudiquem a autoestima dos participantes ([DUEK, 2012](#)).

Ao avaliarmos o “Entendimento das cartas Desafios”, observamos que 82,7% dos participantes, não relataram dificuldades, enquanto 13,8 % disseram ter tido dificuldades para compreender sobre o que era pedido nos desafios, e 3,5% dos adolescentes não responderam a este questionamento. Para [Retondar \(2011\)](#) a realidade do jogo ao acionar, por exemplo, sentidos como a superação e a autossuperação dentro da escola, podem se enraizar na história de vida dos alunos com inúmeras repercussões morais, estéticas e sociais.

É importante valorizar que a ação proporcionada pelo jogo promove a interação social e o entretenimento entre os seus participantes, sendo que estes fatores tornam a atividade mais dinâmica, agradável e o desafio em si constitui um ponto de interesse particular. Nesse contexto, os “desafios do jogo” pretendem veicular conhecimento e reforça o aprendizado, e o (a) adolescente ao se apropriar do jogo tem liberdade para ousar.

O jogo se apresenta como espaço fecundo de liberdade criadora, situando os indivíduos como construtores e reconstrutores de sentidos de suas vidas, permitindo-lhes a autonomia e a ousadia ([RETONDAR, 2011](#)). Com esse posicionamento, torna-se evidente que o jogo, em seus vários aspectos, pode desempenhar uma função impulsionadora do processo de desenvolvimento e aprendizagem ([ALVES, BIANCHIN, 2010](#)).

Corroborando nossa proposta, [Toscani et al. \(2007\)](#), mencionam que muitas vezes um jogo educativo, principalmente se tratando de temas da área da saúde, facilita aquisição do conhecimento, pois é capaz de estabelecer uma conexão entre uma atitude saudável e comum na vida real, com a sua representação expressa no jogo. Jogando, os participantes podem colocar desafios e questões para serem por eles mesmos resolvidas, dando margem para que criem hipóteses de soluções para os problemas colocados, e desta forma, elaborem novos saberes ([ALVES, BIANCHIN, 2010](#)).

A Tabela 3 apresenta as respostas das perguntas referentes ao “Conteúdo Existente no Jogo”, abordando questões sobre: A complexidade do jogo; Em que grau de complexidade se insere os conteúdos do jogo para os três diferentes níveis de complexidade: fácil, médio e difícil; Se consideram que existe algum assunto que faltou ou deixou de ser abordado.



**Tabela 3.** Avaliação da complexidade do conteúdo do jogo SEXGAME. n (%)

	Fácil	Mé di o	Difícil	Não respon dera m	Total N= 110
<b>Complexidade dos Conteúdos no Nível Fácil</b>	65	26	3	6	100
<b>Complexidade dos Conteúdos no Nível Médio</b>	68	21	1	10	100
<b>Complexidade dos Conteúdos no Nível Difícil</b>	42	35	9	14	100

**Fonte:** Dados da Pesquisa: Jogando e Aprendendo Sexualidade, São Paulo – Brasil, 2009.

Em avaliação “Quanto ao grau de complexidade para os conteúdos das perguntas de nível fácil”, 65,0% dos participantes, consideraram este conteúdo como realmente sendo de “nível fácil”, outros 26,0%, julgaram os mesmos conteúdos como sendo do “nível médio”, 3,0% consideraram conteúdos de “nível difícil” e 6,0% não responderam a pergunta. Os resultados evidenciam que a complexidade dos conteúdos das perguntas do “Nível fácil”, necessita ser reavaliadas, para que se tornem realmente menos complexas para este nível de exigência de conhecimentos.

Quanto ao grau de complexidade para os “Conteúdos das perguntas de Nível Médio”, 68,0% dos participantes, consideraram as perguntas como realmente sendo de “nível médio”, 21,0% julgaram os mesmos conteúdos como sendo do “nível fácil”, e outros 1,0% dos adolescentes, consideraram como de “nível difícil” e 10,0% não responderam. Explicitando as mesmas necessidades de adequação e reformulação, da avaliação anterior.

Já com relação ao grau de complexidade para os “Conteúdos das perguntas de Nível Difícil”, somente 42,0% dos participantes consideraram essas como realmente sendo do “nível difícil”, 35,0% julgaram os mesmos conteúdos como sendo do “nível médio”, 9,0% consideraram como de “nível fácil” e 14,0% não responderam.

As análises feitas pelos participantes sobre o grau de complexidade referentes às questões, podem ser justificados devido ao fato de cada participante possuir certo grau de conhecimento prévio e individual sobre a temática abordada em questão, o que torna as questões com complexidades variáveis de acordo com o conhecimento prévio de cada participante. Entretanto, os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem e de saberem sobre sexualidade, podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos ([ALVES, BIANCHIN, 2010](#)).

Ressaltamos que as perguntas propostas para cada nível de complexidade do jogo, não se atém somente aos conteúdos que comumente são trabalhados no ambiente escolar, pois o jogo considera também questões sobre relacionamento, afetividade, corporalidade, dentre outros componentes emergentes da temática sexualidade, o que por certo, não faria com que a proposta realmente se tornasse fácil. Tornar o jogo como atividade complementar nas aulas de Educação em Sexualidade é uma forma de assumir outra racionalidade para esse espaço e tempo, que associa interesses e necessidades,

representando as características próprias do ser adolescente e jovem, e favorecendo o desenvolvimento de diversas linguagens presentes na escola e sobre a temática de sexualidade ([MELLO et al., 2014](#)).

Consideramos que a elaboração desta nova tecnologia educacional em saúde pode se tornar importante ferramenta para a área educacional em saúde, por ter se mostrado um instrumento educativo potencialmente capaz de contribuir tanto para o desenvolvimento da educação como a construção do conhecimento em saúde sexual e reprodutiva de adolescentes e jovens. E que o jogo SEXGAME, pode ser implantado como suporte nas ações de Educação em Sexualidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que o jogo SEXGAME possa ser adotado como uma nova tecnologia educacional em saúde para prevenção e promoção da saúde sexual e reprodutiva de adolescentes e jovens. O jogo aborda a temática sexualidade constituindo-se em um importante instrumento didático pedagógico a ser implantado nas escolas, sistemas de ensino e ações de saúde, a fim de contribuir para a redução das vulnerabilidades frente à saúde sexual e reprodutiva de adolescentes e jovens, bem como alterar o quadro educacional desfavorável, apresentado por boa parte dos municípios brasileiros frente à educação em sexualidade no contexto escolar. Desta maneira, elencamos como principais contribuições do jogo SEXGAME:

1. Tratando-se de uma nova tecnologia educacional em saúde, acreditamos que o jogo SEXGAME, evidenciou grande potencial para desenvolver discussões sobre questões sensíveis e pessoais que têm forte componente subjetivo;
2. Através do jogo, será possível o estabelecimento de diálogo sobre a temática sexualidade, livre de tabus, mitos e preconceitos sobre temas que social e historicamente não encontram espaços de discussão, seja no ambiente familiar, escolar ou na atenção a saúde sexual e reprodutiva de adolescentes e jovens;
3. A aplicação do jogo como ferramenta de ensino em oficina sobre Educação em Sexualidade permitirá a interação da teoria e da prática, na qual situações reais ou fictícias serão simuladas, desafiando a capacidade do aluno de resolver problemas e aplicar o conhecimento adquirido;
4. É também um instrumento que valoriza as experiências e conhecimentos dos participantes e incentiva a expressão individual, em uma situação de grupo, o que promove a restauração do diálogo entre educadores e participantes;
5. Consideramos que o jogo SEXGAME como instrumento de aprendizagem sobre Educação em Sexualidade é um recurso que será de interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, lúdica e afetiva, que proporciona aprendizados de forma descontraída e dialógica, em uma interação grupal onde todos tem a possibilidade de se expressarem.

Concluimos que os resultados referentes à percepção dos adolescentes e jovens na média de avaliação final para “Estrutura do Jogo” de 86,20%, e média de 86,85% quanto ao “Entendimento do Jogo” apontam para a possibilidade de pronta aplicação do material. No entanto, acreditamos que os resultados e considerações auferidos,

possibilitam mais adequações e melhorias ao jogo, o que garantirá uma maior eficácia didática e pedagógica de seu conteúdo.

Um dos resultados que nos preocupou foi a média final obtida para avaliação da “Complexidade dos níveis do jogo” que obteve média geral de avaliação, entre os “níveis” Fácil, Médio e Difícil de 58, 33% e como de “Fácil Complexidade” apenas 9%, ou seja, a maioria consideram as perguntas complexas. Desta forma nos interrogamos: “O que sabem os adolescentes e jovens sobre DST/Aids, Gravidez/Aborto, Métodos anticoncepcionais; Práticas Sexuais e relacionamentos afetivos?”.

Pelo fato, acreditamos que o uso de jogos educativos como SEXGAME é capaz de mediar processos de ensino-aprendizagem evidenciando capacidades para estimular aprendizagem pela abordagem permeada de maleabilidade e possibilidades de reencantamento, frente à Educação em Sexualidade. Além da grande capacidade de renovação contidas nas ideias dessa forma de trabalho, como: liberdade de especular, estímulo ao espírito indagador, exercício de recriação, todos traduzidos no “aprender-raciocinar-criar-comunicar-negociar-decidir”. Além disso, as características do processo metodológico mediado por um jogo educativo são facilitadores da dinâmica de construção do conhecimento a partir também dos saberes dos participantes.

O jogo favorece a interação, a participação, as trocas e as vivências intergrupais e individuais colocando-os como sujeitos ativos em sua aprendizagem. Do mesmo modo, coloca o professor como um parceiro contemplativo da atividade lúdica dos seus alunos e suas alunas. Acreditamos que a promoção de saúde, por meio de estratégias educativas como o jogo pedagógico deve ser enfatizada buscando a aquisição de conhecimentos sobre sexualidade.

A pesquisa permitiu que conhecêssemos a opinião de adolescentes e jovens referente ao jogo SEXGAME o que contribuiu para o aprimoramento do instrumento. Além disso, podemos reafirmar que se trata de uma excelente tecnologia educacional em saúde de promoção e prevenção, que busca garantir a melhoria da qualidade de informações fornecidas aos adolescentes e jovens sobre sexualidade. Todavia, para que resultados efetivos sejam alcançados, devem ser tomadas ações paralelas e o jogo não deve se tornar um evento isolado e sem continuidade. É preciso inseri-lo em processos educativos mais abrangentes com ações continuadas.

SUBMETIDO EM 11 maio. 2014  
ACEITO EM 7 abr. 2015

---

## Referências

[ALVES, L.; BIANCHIN, M. A.](#) O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 83, n. 27, p. 282-7, 2010.

[BALBINO, R. R. et al.](#) Jogos educativos como objetos de aprendizagem para pessoas com necessidades especiais. **Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 7, n. 3, dez, 2009.

[BRASIL](#). Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros curriculares nacionais: temas transversais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos. Departamento de Ciência e Tecnologia. **Política Nacional de Gestão de Tecnologias em Saúde**. Ministério da Saúde, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos, Departamento de Ciência e Tecnologia. – Brasília : Ministério da Saúde, 2010.

DUEK, C. El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 3, p. 649-664, 2012. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32892012000300009&script=sci\\_abstract&lng=es](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32892012000300009&script=sci_abstract&lng=es)>. Acesso em: 26 ago. 2015.

FORTUNA, T. R. O brincar e a educação infantil. **Pátio: Educação Infantil**, v. 1, n. 3, 2004. p. 8-10.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. [S.l.]: Atlas, 2010.

MACHADO, M. F. A. S. et al. Integralidade, formação de saúde, educação em saúde e as propostas do SUS; uma revisão conceitual. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 335-342, 2007.

MARIANO, M. R.; REBOUÇAS, C. B. A.; PAGLIUCA, L. M. F. Jogo educativo sobre drogas para cegos: construção e avaliação. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 47, n. 4, p. 930-936, 2013.

MARTINS, A. D. F.; GÓES, M. C. R. Um estudo sobre o brincar de crianças autistas na perspectiva histórico-cultural. **Psicologia Escolar e Educacional**, Maringá, v. 17, n. 1, p. 25-34, 2013. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-85572013000100003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-85572013000100003&script=sci_arttext)>. Acesso em: 26 ago. 2015.

MELLO, A. S. et al. Educação física na educação infantil: produção de saberes no cotidiano escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 36, n. 2, p. 467-484, 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32892014000200467&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32892014000200467&script=sci_arttext)>. Acesso em: 26 ago. 2014.

NOGUEIRA, M. J. et al. Criação compartilhada de um jogo: um instrumento para o diálogo sobre sexualidade desenvolvido com adolescentes. **Ciência & Educação**, v. 17, n. 4. 2011.

RETONDAR, J. O jogo como conteúdo de ensino na perspectiva dos estudos do imaginário social. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 33, n. 2, p. 413-426, 2011.

SANTOS, D. B. C. A Educação Sexual na escola: algumas possibilidades didático-metodológicas. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Políticas e Programas Educacionais. Coordenação de Desafios Educacionais Contemporâneos. **Sexualidade**. Curitiba: SEED; 2009.



[TOSCANI, N. V. et al.](#) Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. **Interface – Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu, v. 22, n. 1, p. 281-294, 2007.

[TRIVIÑOS, A. N. S.](#) **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação – o positivismo, a fenomenologia, o marxismo. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

[UNESCO](#). Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Orientação técnica internacional sobre educação em sexualidade**: uma abordagem baseada em evidências para escolas, professores e educadores em saúde. Brasília, DF, 2010. v. 1.

[WEINTRAUB, M.; HAWLITSCHKE, P.; JOÃO, S. M. A.](#) Jogo educacional sobre avaliação em fisioterapia: uma nova abordagem acadêmica. **Fisioterapia e Pesquisa**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 280-286, 2011.

[YONEKURA, T.; SOARES, C. B.](#) El juego educativo como estrategia de sensibilización para recolección de datos con adolescentes. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, Ribeirão Preto, v. 18, n. 5, p. 968-974, 2010.